

NiKo²



USER'S MANUAL

はじめに

この度は、弊社製品「NIKO²〜にこにこ〜」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ゲームを始める前にこのマニュアルをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。また、ハード設定の項には一通り目をとおしておくことを、おすすめします。

紹介〜NIKO²とは？

「NIKO²〜にこにこ〜」……。この不可解なネーミングセンスに眉をしかめる方もおられるかとは思いますが、この名前こそがNIKO²というゲームの全てであり、全てを的確に表現しているといっても過言ではありません(?)。

そしてこれを読み終える頃には貴方も納得していることでしょう。

このゲームの基本は、1P VS 2Pのサッカーゲームといったところですよ。シューターからあふれるように飛び出してくる、色とりどりのボール。その膨大な数にあなたはきっと驚くでしょう。

敵よりも多くボールを自分のゴールにたたきこむことが勝利への道なのです。

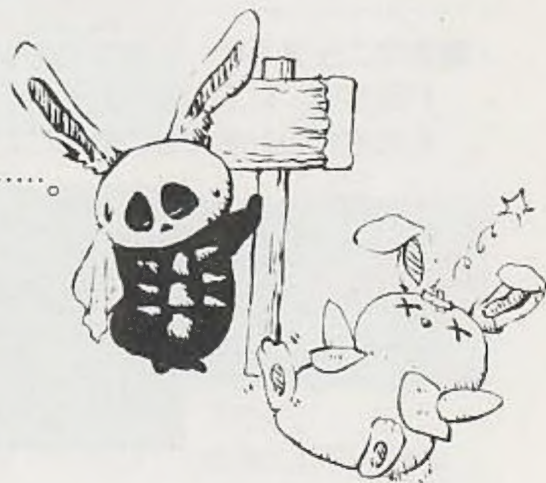
あなたはきっと思うことでしょう。こんなにたくさんのボールを考えてさばけるわけないだろう！と。

しかし、きっと気付くはずですよ。このゲームの「戦略」が。

そして、きっとできるはずですよ。このゲームの「攻略」が。

マニュアルにはゲームの「要素」しか示されていませんが、理解できればそこから何か道が見えてくると思うのですが……。

いかがでしょう？



もくじ

その1 ハード設定	(X68・TOWNS・MSX ₂ ・PC88・PC98～立ち上げ方).....	2
その2 操作方法	(1P・2P～キーボード・ジョイスティックでの操作).....	11
その3 画面説明	(画面説明).....	12
その4 ゲームスタート	(メニューコマンド～1or2PLAY・ コンティニュー・コンフィグ).....	13
その5 ルールについて	(ルール・キャラクターの行動・スペシャルステージ).....	14
その6 お得な知識	(ボールの得点・反射の法則).....	15
その7 ステージ紹介	17
MEMO	18
ユーザーサポート	(ゲームが動かない時に～).....	19

その1 ハード設定

- 本マニュアルは、X68000、FM・TOWNS、PC98、PC88、MSX₂の5機種のハード設定を、以下の番号順に説明しています。
それぞれのお手持ちの機種に対応した項を参照して下さい。

I・X68000
II・FM・TOWNS
III・MSX₂
IV・PC8801
V・PC9801

I・X68000

A・ハード設定

- ・X68K HDタイプ
ハードディスクを使用しているユーザーの方は、(OPT・1)キーを押しながら本体の電源を入れ、立ち上げて下さい。
(OPT・1)キーはタイトルデモが始まるまで押したままにして下さい。
- ・本製品は、XVI(エクシヴィ)にも対応しております。

B・立ち上げ方

- ・本体の電源を入れてドライブ0に「ディスク1」をセットしてリセットボタンを押して下さい。
- ・MIDIをつけてご使用の方
ドライブ0に「ディスク1」をセットして、(登録)キーを押したまま電源を入れて下さい。
(登録)キーはタイトルデモが始まるまで押したままにして下さい。
- ・MIDIとハードディスクの両方を使用している方は、(OPT・1)と(登録)キーの二つのキーを押したまま電源を入れて下さい。

C・MIDI

- ・本製品は以下のMIDI音源に対応しています。お手持ちのMIDI音源が対応しているかどうか確認して下さい。

ローランド社製 (MT-32)
(CM-32L)
(CM-64)

- ・接続 X68000にMIDIを接続するためには

- 1 別売りのMIDIボード (CZ-6BM1(SHARP))
(SX-68M(システムサコム))
- 2 対応しているMIDI音源
- 3 MIDIケーブル

が必要です。それにつなぐ端子を間違えないように接続して下さい。
それぞれの詳しい接続方法については、MIDIボードやMIDI音源に付属のマニュアルを参照して下さい。

II・FM・TOWNS

A・立ち上げ方

本ソフトウェアのCD-ROMを、CD-ROMドライブにセットして本体の電源を入れて下さい。

タイトルデモがスタートします。

※要2M RAM

※1人プレイ時はマウスを必ず取り外して下さい。

※ゲーム中は絶対にCDを取り出さないで下さい。

III・MSX₂

A・ハード設定

- ・本製品はMSX₂・MSX₂⁺・turbo R対応です。
- ・VRAM128Kバイト以上。
- ・FMパック対応です。

B・立ち上げ方

- ・ドライブ1に「ディスク1」をいれて電源を入れて下さい。タイトル画面が表示されます。

C・FM音源

- ・本製品はFM音源に対応しています。FM音源を内蔵していない機種は、別売りのFMパックをスロットに差し込むことで、グレードの高い音楽を楽しむことができます。

— IV・PC8801 —

本製品はPC8801SR以降に対応しております。

A・ハード設定

- ・ PC8801SR以降はモードを「V2モード」に設定して下さい。
- ・ FH・MH以降
本体クロックを8MHzに設定して下さい。
- ・ 本製品は「サウンドボードII」に対応しております。内蔵型のFA・MA以降や、ボードの拡張をした機種は、通常のFM音源をグレードアップした音楽をお楽しみいただけます。

B・ディスプレイ

- ・ 本製品は、アナログディスプレイ専用版です。デジタルディスプレイには対応していません。
お手持ちのディスプレイがアナログかデジタルかを区別するにはNEC製のディスプレイであれば、型番がPC-KD8**とつながればアナログ、PC-KD5**とつながればデジタルディスプレイと判断できます。
他社のものでも使用できますが、アナログかデジタルかをメーカー、店頭でお確かめください。

C・立ち上げ方

- ・ 本体電源を入れて、ドライブ1に「ディスク1」をセットし、ドライブ2に「ディスク2」をセットして、リセットボタンを押して下さい。
タイトルデモが表示されます。

V・PC9801

A・ハード設定

・対応機種一覧表 ハードの拡張無しで動作保証するもの。

以下の表に示す機種は、拡張無しで動作保証されている機種です。

VM2/4、UV2/4は拡張が必要です。

詳しくは、「VM2/4、UV2/4の設定」を参照して下さい。

■NEC PC9801	■EPSON PC286/386
UV 11/21	PC-286
UX 21	286C
CV 21	286X
ES 2/4	286U
EX 2/5	286V
*UF	286VE
VM 11/21/41	286VF
VX 2/21/41	286VS
RA 2/5/21/51	286US
RS 21/41	286UX
RX 2/4/21/51	286VG
Do	286VX
Do+	286VJ
DX 2/U2/5/U5	PC-386
DS 2/U8/5/U5	386V
DA 2/U2/5/U5	386S
DA 7/U7	386VR
	386M
	386GE
	386GS

* UFは一部の機種自体に動作が不安定な場合があります。

・ディップスイッチの設定

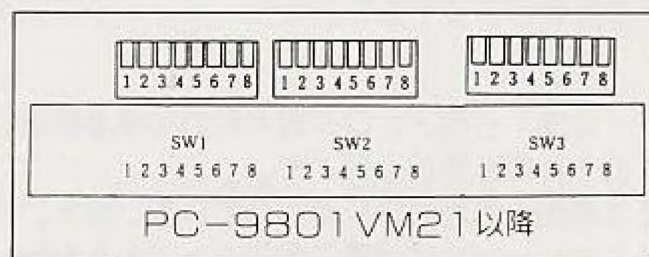
VM2/4、UV2/4のディップスイッチの設定は、P8の「VM2/4、UV2/4の設定」を参照して下さい。

コンピュータの動作環境を設定するスイッチが、本体前面下部にあります。

本製品の動作環境に合わせた設定を行ないます。

スイッチが下がっている状態がONです。

SW番号は向かって左から1、2、3と番号がついています。



ディップスイッチ基本設定

エプソンの機種や、VM11など、機種によって一部スイッチの設定が異なります。次項以降の表も参照して下さい。

■SW1		■SW2		■SW3	
1	ON	1	OFF	1	OFF
2	OFF	2	OFF	2	OFF
3	OFF	3	ON	3	OFF
4	OFF	4	ON	4	OFF
5	OFF	5	OFF	5	OFF
6	OFF	6	OFF	6	OFF
7	OFF	7	OFF	7	OFF
8	ON	8	OFF	8	注1

注1 基本的に自由ですが、一部OFFの機種があります。
詳しくは次項の表を参照して下さい。

PC286、386シリーズ	PC9801 VM11・UV11 VM21・Do
SW3の7をON SW3の8をOFF	SW3の8をOFF

・VM2/4、UV2/4の設定

■必要な拡張内容

- ・RAMを640Kバイト以上に拡張
- ・16色ボードの拡張 (VM2/4のみ)

①メモリの拡張について

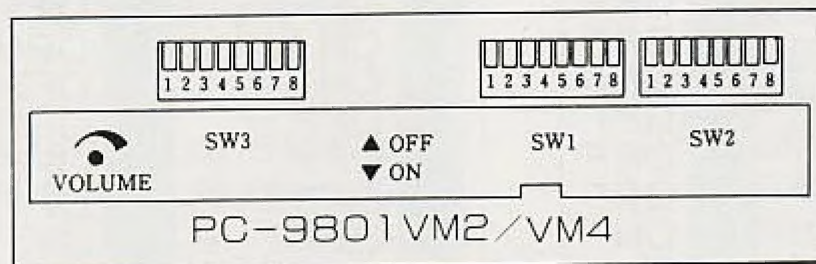
PC9801 VM2/4、UV2/4はRAMが384Kバイトの機種です。これらの機種はRAMの拡張が必要になります。RAMボードの拡張方法についてはハード本体付属の各マニュアルを参照して下さい。

②16色ボードについて

PC-9801 VM2/4は16色アナログ表示能力を標準装備していません。これらの機種は16色アナログボードの拡張が必要です。拡張がされていない場合は画面の色がおかしくなってしまいます。ボードの拡張方法についてはハード本体付属の各マニュアルを参照して下さい。

③ディップスイッチの設定

コンピュータの動作環境を設定するスイッチが、本体前面下部にあります。本製品の動作環境に合わせた設定を行ないます。スイッチが下がった状態がONです。SW番号は、向かって左から3、1、2と番号がついています。



■PC9801 VM2/UV2	拡張RAM使用時
SW2の5をON SW3の8をOFF	SW2の5をON SW3の6をON

B・ディスプレイ

- ・本製品は、アナログディスプレイ専用版です。デジタルディスプレイには対応していません。

お手持ちのディスプレイがアナログかデジタルかを区別するにはNEC製のディスプレイであれば、型番がPC-KD8**とつながればアナログ、PC-KD5**とつながればデジタルディスプレイと判断できます。

他社のものでも使用できますが、アナログかデジタルかをメーカー、店頭でお確かめください。

C・音源ボード

- ・FM音源を標準実装していない機種は、音源拡張ボードを装備することで音楽を楽しむことができます。

D・MIDI

- ・本製品は以下のMIDI音源に対応しています。お手持ちのMIDI音源が対応しているかどうかお確かめください。

ローランド社製	MT-32
	CM-32L
	CM-64

- ・接続
PC9801にMIDIを接続するためには

- | | |
|---|--------------|
| 1 | 別売りのMIDIボード |
| 2 | 対応しているMIDI音源 |
| 3 | MIDIケーブル |

が必要です。それにつなぐ端子を間違えないように接続して下さい。

それぞれの詳しい接続方法については、MIDIボードやMIDI音源に付属のマニュアルを参照して下さい。

※MIDIを立上げる時は、SHIFTキーを押しながら立ち上げて下さい。



その2 操作方法

NIKO²はキーボード、ジョイスティックの両方でゲームをプレイすることができます。自分の好みで選択すると良いでしょう。

※FM TOWNSはジョイパッドのみ対応です。

A・キーボードでの操作

※スペシャルステージは「なぐるボタン」で弾をうちます。

1P

— PC98&88 —
8方向移動

4+8	8	8+6
4		6
4+2	2	2+6

テンキー

壁出す	なぐる
←	→

— X68000 —
8方向移動

4+8	8	8+6
4		6
4+2	2	2+6

テンキー

壁出す	なぐる
←	→

— MSX₂ —
8方向移動

	↑	
←		→
	↓	

カーソルキー

壁出す	なぐる
X	C

2P

— PC98&88 —
8方向移動

D+R	R	G+R
D		G
D+V	V	G+V

壁出す	なぐる
Z	X

— X68000 —
8方向移動

D+R	R	G+R
D		G
D+V	V	G+V

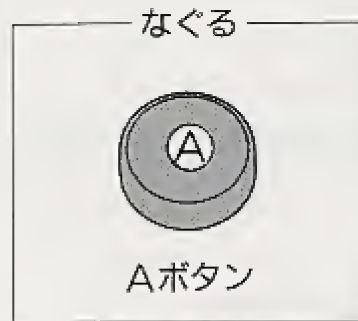
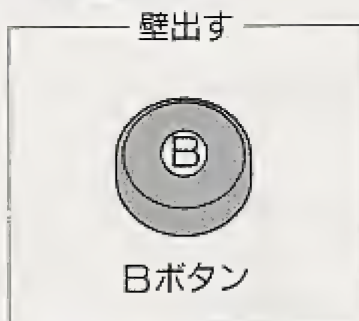
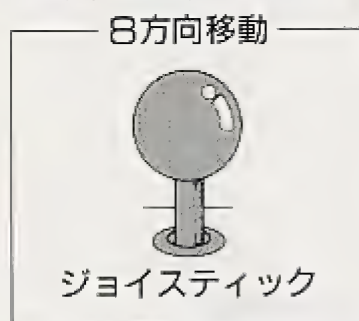
壁出す	なぐる
Z	X

— MSX₂ —

ジョイスティック
専用です。

B・ジョイスティックでの操作

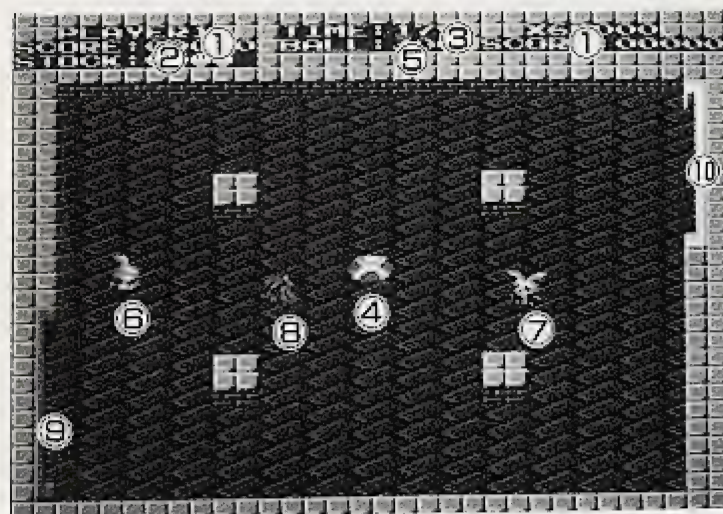
ジョイスティックでの操作は全機種共通です。



※スペシャルステージは「Aボタン」で弾を打ちます。

その3 画面説明

ここではNIKO²の実際のゲーム画面の説明をします。



※写真はX68000版です。

- ① 1P側と2P側のスコアです。
- ② ストックです。これが0になるとゲームオーバーです。
- ③ 残り時間です。
- ④ シューターです。ここからボールがでてきます。
- ⑤ 残りボール数です。 ⑥ 審判です。ゲーム中、様々な雑用(?)をこなしてくれます。
- ⑦ 1Pキャラクターです。 ⑧ 1Pゴールです。
- ⑨ 2Pキャラクターです。 ⑩ 2Pゴールです。

その4 ゲームスタート

- ・タイトルが表示されると、画面にメニューが表示されます。
テンキーまたはジョイスティックの上下でコマンドを選択し、ジョイスティックのAかBまたはそれに相当するキーボードのキー（その2 操作方法参照）で決定します。
※TOWNSはジョイパッドのみ対応です。

A・メニューコマンド

1PLAY

1人でゲームをプレイします。コンピュータとの対戦で、全面クリアをめざします。
1ステージは8ラウンド構成で、全8ステージ（64ラウンド）です。

2PLAY

人間2人の対戦プレイを行ないます。勝利条件（何回勝つと勝ちか）とプレイするステージを選択します。

CONTINUE

ゲームオーバーになったラウンドから再開します。コンティニュー回数に制限はありません。

CONFIG

ゲーム環境の設定を行ないます。

■STOCK

一人プレイ時に、何回負けたらゲームオーバーかを選択します。

■MUSIC TEST

ゲーム中の音楽を聞くことができます。

その5 ルールについて

A・ルール

ゲームは全8ステージで、1ステージは8ラウンドで構成されています。合計で64面ということです。各ステージの最後(8ラウンド目)には、スペシャル面(後述)があります。

ゲームがスタートすると、シューターからボールが沢山出てきます。

ボールはブロック崩しのように、壁にあたると反射します。そのボールが画面上に大量に出てくるのですからパニック必至!!

一定時間内に、それを自分のゴールに押し込みます。

画面内のボールが一つ減ると、シューターから1つ出てくるといったことを繰り返し、ボールはトータルで300個出てくることになります。

残りタイムが0になるか、ボールが300個全てゴールした時点で得点の高い方が勝ちです。

B・キャラクターの行動

・壁だし

ゲームに戦略性を持たせる要素として、キャラクターは画面上に壁を出現させることができます。

壁は審判だけが消すことができ、プレイヤーは消すことが出来ません。

この壁出しを有効に使うと、ボールの反射角を操作して、展開を有利にできます。

・なぐる

キャラクターは相手を殴って邪魔することができます。殴られるとキャラクターは気絶して、審判が起こしに来るまで動くことができません。

さらに相手を気絶させると得点が入りますので、極端な話ボールをゴールに入れずに相手を殴り続けて勝つ事もできるのです。

・リアルタイムで拡大縮小

ゲーム中、得点の負けているプレイヤーはどんどん巨大化していくのです。得点差が小さくなると、今度はもとの大きさに戻っていきます。

これがゲーム中で大きくなったり小さくなったり、リアルタイムでおこるのです。このせわしなさは見ていても、笑うしかありません。

負けていると大きくなるということは、負けている方が有利になるということで、抜きつ抜かれつの展開が起こりやすくなり、面白さが増します。

C・スペシャルステージ

各ステージの最後(8ラウンド目)にこのスペシャル ステージが待ち構えています。スペシャル ステージは今までの面とは違って、1対1の弾の撃ち合いをします。注意するのは、キャラクターの撃った弾は壁に当たると反射します。そして自分の撃った弾に当たってもミスになることです。

10回ボールにあたると負けです。

2人対戦プレイモード時の最後の面も、このスペシャルステージになります。そしてこの面に勝つと2面分のポイントが入るのです。

その6 お得な知識

A・ボールの得点

1ラウンド中に出るボールの数のトータルは300個。そのボール1個の得点は、一律ではありません。

ボールの得点は、ボールの残りが少なくなるにつれて高くなっていくのです。という事は、ボールの残数が少なくなるほどボール1個の重要性が増すという事になるのです。

得点表

ボールの数	1~100	~180	~220	~240	~280	~299	300
得点	10	20	40	60	80	100	500

B・反射の法則

当然の事なのですが、キャラクターにボールが当たるとボールは反射します。NIKO²は、キャラクターに当たった場合の反射が少々特殊なのです。

原理としては、キャラクターのどの部分にボールが当たったかでその後のボールの方向が決定されます。どの方向から当たったかは関係無いのです。

① ② ③

④ ⑤

⑥ ⑦ ⑧

左図はキャラクターモデルです。①の部分にボールが当たると、ボールは左斜め上に反射します。

⑥の部分に当たると右、⑦の部分に当たると下に反射します。

他の部分も同様の反射をします。なれると、自由にボールを操作できるようになるでしょう。

キャラクター

※MSX₂版はキャラクターの向いている方向にボールが反射します。

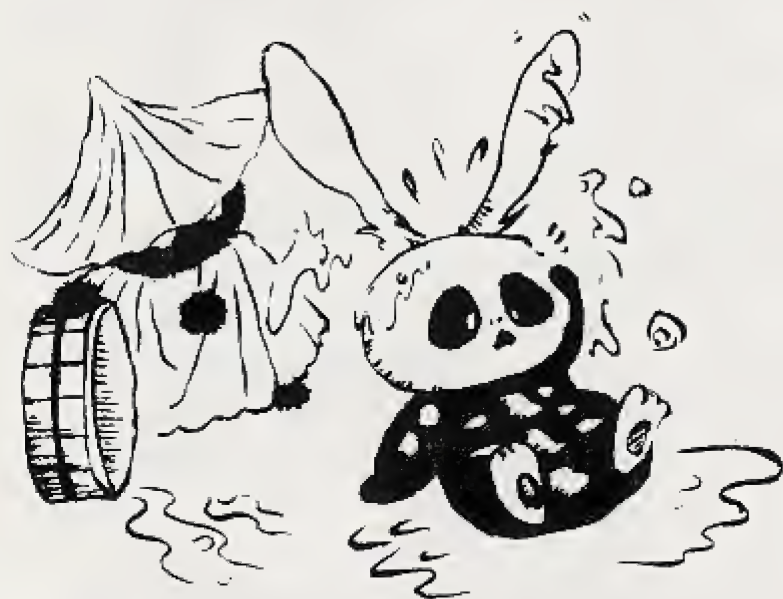
C・アイテム

NIKO²は、キャラクターが壁を出すことができますが、その壁を審判が消した時にまれにアイテム(にんじん)が出現することがあります。

アイテムの効果は6種類ありますが、外見は全て同じです。つまり取ってみるまで解らないということです。

以下にアイテムの種類を説明します。

- | | |
|--------------------------|---|
| ①ボーナス (BONUS) | ボーナス得点が増加されます。 |
| ②巨大化条件チェンジ
(EXCHANGE) | 1回取ることにより巨大化の条件(キャラクターの行動の項参照)が反対になります。 |
| ③スピードアップ (SPEED UP) | 移動スピードが速くなります。 |
| ④金縛り (HOLD) | 動けなくなってしまいます。 |
| ⑤スロウ (SPEED DOWN) | 移動スピードが遅くなってしまいます。 |
| ⑥集中 (ON GOAL) | 画面内の全てのボールが自分のゴールに集中します。 |



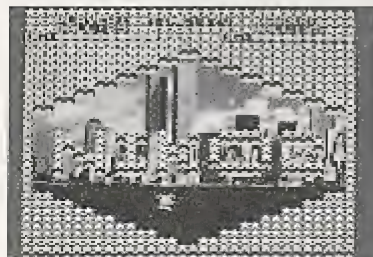
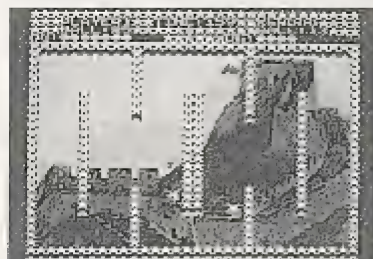
その7 ステージ紹介

このゲームは全8ステージです。各ステージの最後(スペシャルステージ)の面は背景が、世界各国の名所になっています。

※PC88、MSX₂版には、名所のグラフィックはありません。

※FM-TOWNSは、各ステージの4、8ラウンドが世界各国の背景となっています。

ステージ1	ソビエト	赤の広場
ステージ2	フランス	エッフェル塔
ステージ3	中国	万里の長城
ステージ4	日本	富士山
ステージ5	オーストラリア	コアラ
ステージ6	スペイン	ガウディ建築
ステージ7	イギリス	ビッグベン
ステージ8	アメリカ	マンハッタン



MEMO

ユーザーサポート

■ゲームが動かない

- ・もしプログラムが立ち上がらなかったり、立ち上がった後も正常に動作しなかった場合は、もう一度「セットアップ」の項をお読みになった上で以下の事をお確かめ下さい。

- 1・ディスクは正しくセットされていますか？
- 2・周辺機器と本体の接続不良はありませんか？
- 3・お手持ちの機種とソフトが対応していますか？

- ・それでも正常動作しなかった場合はお買い求めのソフト・ショップに御相談ください。他の同機種のハードウェアで正常動作する場合、お手持ちのハードが故障している可能性があります。

以上の点を御確認のうえで、なお製品の不良と思われる場合は「ユーザーサポートシート」に所定の事項を記入のうえで、パッケージごと当社「NIKO²」ユーザーサポート係までお送り下さい。

ユーザーサポートシートは、コピーしてお使い下さい。

- ※お客様の誤動作による故障、不良の場合は規定の手数料を申し受けますのでご了承下さい。

尚、まことに勝手ながら、本製品のユーザーサポートは、1992年12月31日をもって終了させていただきます。

■ユーザーサポートあて先

〒170

東京都豊島区北大塚2-10-6

6セントラルビル6F ウルフ・チーム

NIKO²ユーザーサポート係

サポート専用電話

03-5394-5565

月～金 午前10時～午後5時迄

ユーザーサポートシート (コピーしてお使いください)

○機種名等できるだけ詳しく記入して下さい。

✧お客様氏名：

✧お客様住所：

✧お客様電話番号：

✧コンピュータ機種名：

✧拡張メモリー(有/無)：

✧ディスプレイの機種名：

✧マウス(有/無)：

✧サウンドボード：

✧MIDIボード：

✧MIDI音源機器：

✧その他拡張ボード：

✧問題点に至るまでの操作：



〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F